



YIELDS

Ανάπτυξη Δεξιοτήτων
Βιωσιμότητας μέσω
Πρακτικών
Συναισθηματικής
Νοημοσύνης

Ψηφιακό / Σοβαρό Εγχειρίδιο Παιχνιδιού

Αριθμός Έργου:
2ΚΑ220-ΥΟΥ - Συμπράξεις συνεργασίας
στον τομέα της νεολαίας



E.S.Y.N

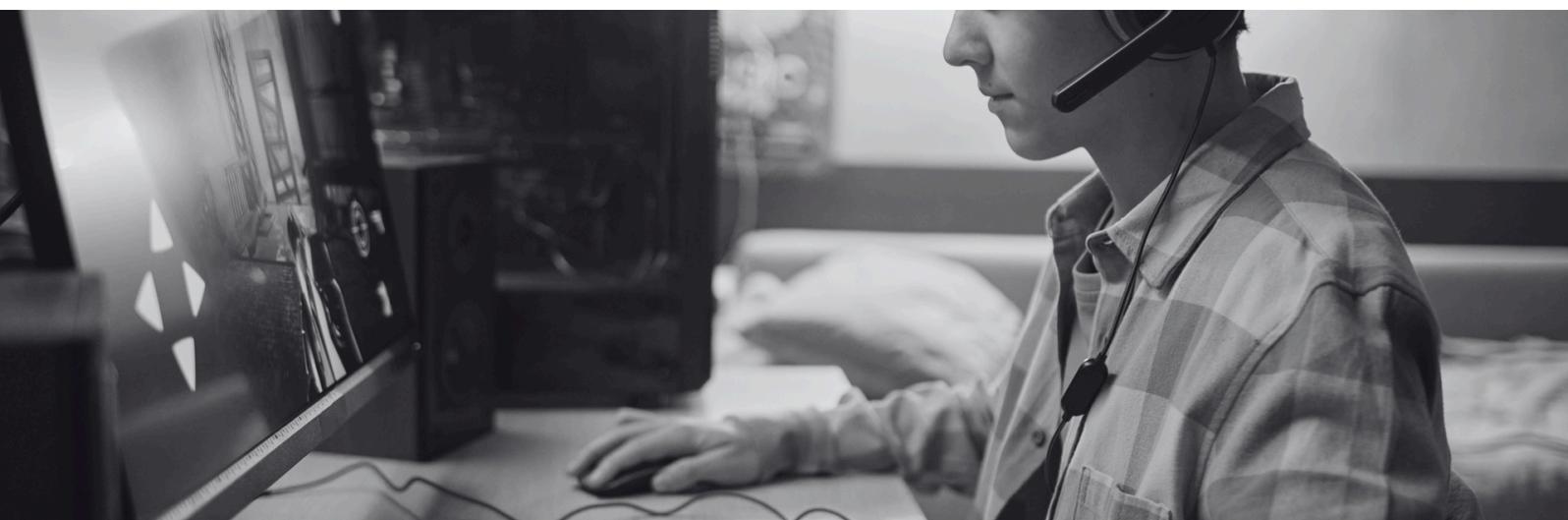


Co-funded by
the European Union



Περιεχόμενα

| | |
|--|----|
| Εισαγωγή | 03 |
| Εκπαιδευτικό Πλαίσιο και Συλλογισμός | 04 |
| Ίδεια και Σχεδιασμός Παιχνιδιού | 05 |
| Μηχανική Παιχνιδιού | 06 |
| Ενσωμάτωση Συναισθηματικής Νοημοσύνης | 08 |
| Οπτικά, Τεχνικά και Χαρακτηριστικά Προσβασιμότητας | 08 |
| Μαθησιακά Αποτελέσματα | 09 |
| Αξιολόγηση και Παιδαγωγική Χρήση | 09 |
| Βιωσιμότητα και Κληρονομιά | 10 |
| Συμπέρασμα | 10 |



Εκπαιδευτικό Πλαίσιο και Συλλογισμός

Το Ψηφιακό Σοβαρό Παιχνίδι YIELDS σχεδιάστηκε για να ευθυγραμμιστεί με τις στρατηγικές προτεραιότητες του προγράμματος Erasmus+ και της Ευρωπαϊκής Πράσινης Συμφωνίας, με επίκεντρο την περιβαλλοντική βιωσιμότητα, τον ψηφιακό μετασχηματισμό και την εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς. Συμβάλλει άμεσα στις προσπάθειες της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την ενίσχυση της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης, της κοινωνικής ευθύνης και της συμμετοχής των νέων στην πράσινη μετάβαση.

• Παιδαγωγική Φιλοσοφία

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού βασίζεται στις αρχές της βιωματικής μάθησης και της ανάπτυξης της συναισθηματικής νοημοσύνης. Δίνει έμφαση στη διαδικασία της «μάθησης μέσω της πράξης», επιτρέποντας στους παίκτες να αλληλεπιδρούν με ουσιαστικές καταστάσεις που αντικατοπτρίζουν τις προκλήσεις βιωσιμότητας της πραγματικής ζωής. Κάθε απόφαση που λαμβάνουν απαιτεί από αυτούς να ζυγίζουν τόσο την οικολογική συλλογιστική όσο και τη συναισθηματική επίγνωση, αποδεικνύοντας ότι η αποτελεσματική δράση προκύπτει όταν η λογική και η ενσυναίσθηση τέμνονται.

Ο εκπαιδευτικός σκοπός του παιχνιδιού είναι:

- Να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να κατανοήσουν πώς οι ατομικές και συλλογικές επιλογές επηρεάζουν τα περιβαλλοντικά, κοινωνικά και οικονομικά συστήματα.
- Ενίσχυση συναισθηματικών και διαπροσωπικών ικανοτήτων, όπως η ενσυναίσθηση, η επικοινωνία και η επίλυση συγκρούσεων.
- Να παρακινηθούν οι νέοι να συμμετέχουν σε βιώσιμες πρωτοβουλίες στις κοινότητές τους.
- Προωθήστε τον κριτικό στοχασμό σχετικά με τους δεσμούς μεταξύ προσωπικής ευθύνης, συλλογικής ευημερίας και παγκόσμιας ιθαγένειας.



- **Προσέγγιση Μάθησης**

Μέσα από τα δύο επίπεδά του, το παιχνίδι ακολουθεί μια προοδευτική παιδαγωγική προσέγγιση:

- **Επίγνωση και Κατανόηση:** Οι παίκτες εξερευνούν τις αιτίες και τις συνέπειες των μη βιώσιμων συμπεριφορών.
- **Εφαρμογή και Δράση:** Οι παίκτες σχεδιάζουν και ηγούνται εικονικών καμπανιών για τη βιωσιμότητα, εφαρμόζοντας τη γνώση με πρακτικούς και συναισθηματικά έξυπνους τρόπους.

Αυτή η διπλή δομή αντικατοπτρίζει την ταξινόμηση της μάθησης του Bloom, η οποία κινείται από την απόκτηση γνώσης στη σύνθεση και τη δημιουργία. Αντικατοπτρίζει επίσης το πλαίσιο GreenComp (Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ικανοτήτων Βιωσιμότητας), το οποίο δίνει έμφαση στην ενσωμάτωση της συστημικής σκέψης, του στοχασμού που βασίζεται σε αξίες και της συλλογικής δράσης.

Ιδέα και Σχεδιασμός Παιχνιδιού

- **Αφήγηση και Ρόλος του Παίκτη**

Το Ψηφιακό Σοβαρό Παιχνίδι YIELDS τοποθετεί τους παίκτες στον ρόλο των Ταξιδιωτών του Κόσμου, νέων εξερευνητών που ταξιδεύουν στην Ευρώπη και σε χώρες-εταίρους για να αποκαλύψουν τις πραγματικότητες των προκλήσεων βιωσιμότητας. Αυτοί οι ταξιδιώτες, που συμβολίζονται μέσω προσαρμόσιμων avatar, δεν είναι απλοί παρατηρητές, είναι Δημιουργοί Αλλαγής που έχουν ως αποστολή να κατανοήσουν τα περιβαλλοντικά προβλήματα του κόσμου και να εμπνεύσουν λύσεις.

Η αφήγηση ενθαρρύνει τους παίκτες να βλέπουν τη βιωσιμότητα όχι ως μια μακρινή πολιτική ατζέντα, αλλά ως μια προσωπική και κοινωνική ευθύνη. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες βιώνουν πώς οι επιλογές, από τη διαλογή των απορριμμάτων έως τη συμμετοχή της κοινότητας, έχουν άμεσες και μακροπρόθεσμες συνέπειες για το περιβάλλον και την κοινωνία.

Στο τέλος του ταξιδιού, οι παίκτες αποκτούν μια βαθύτερη κατανόηση ότι η επίτευξη βιωσιμότητας απαιτεί τόσο γνώση (για την κατανόηση των συστημάτων) όσο και συναισθηματική νοημοσύνη (για σύνδεση, επικοινωνία και συνεργασία).



- **Επισκόπηση Δομής**

Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο επίπεδα, το καθένα με συγκεκριμένη εστίαση, μαθησιακό αποτέλεσμα και στυλ παιχνιδιού:

- **Επίπεδο 1: «Μάθετε & Εξερευνήστε»**

Εισάγει έννοιες βιωσιμότητας μέσω σύντομων, διαδραστικών καρτών και παγκόσμιων αποστολών. Ο παίκτης ανακαλύπτει πώς η παραγωγή ενέργειας, τα απόβλητα και η χρήση πόρων επηρεάζουν το περιβάλλον, τον πληθυσμό και την οικονομία.

- **Επίπεδο 2: «Δράστε & Εμπνεύστε»**

Δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να σχεδιάσει και να ηγηθεί μιας καμπάνιας βιωσιμότητας σε μία από τις χώρες-εταίρους. Οι παίκτες επιλέγουν έναν σκοπό, λαμβάνουν στρατηγικές και ηθικές αποφάσεις και γίνονται μάρτυρες του πώς η ενσυναίσθηση και η συλλογιστική επηρεάζουν την επιτυχία της καμπάνιας τους.

Τα δύο επίπεδα μαζί διασφαλίζουν μια ομαλή μετάβαση από την επίγνωση στη δράση — αντικατοπτρίζοντας τη διαδικασία προσωπικής μεταμόρφωσης που το έργο YIELDS στοχεύει να εμπνεύσει στους μαθητές.

Μηχανική παιχνιδιού

- **Επίπεδο 1 – Μάθετε & Εξερευνήστε**

Στο πρώτο επίπεδο, οι παίκτες ξεκινούν μια εκπαιδευτική εξερεύνηση σε όλη την Ευρώπη, όπου ολοκληρώνουν εργασίες, λύνουν μίνι σενάρια και συμμετέχουν σε σύντομες «αποστολές». Ο παίκτης πλοηγείται σε έναν χάρτη, ανακαλύπτοντας τις επιπτώσεις της υπερβολικής χρήσης ενέργειας, της ρύπανσης και της παραγωγής αποβλήτων.

Η μαθησιακή μορφή βασίζεται σε 10 κάρτες, καθεμία από τις οποίες παρουσιάζει ένα πραγματικό δίλημμα, όπως η διαλογή απορριμμάτων, η κατανάλωση ενέργειας, οι επιλογές μεταφοράς ή η σπατάλη τροφίμων. Κάθε σενάριο προσφέρει τρεις πιθανές ενέργειες, καθεμία από τις οποίες αντιπροσωπεύει έναν διαφορετικό συνδυασμό πρακτικής και συναισθηματικής επίγνωσης. Με την επιλογή μιας ενέργειας, οι παίκτες λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση που εξηγεί τις περιβαλλοντικές και συναισθηματικές επιπτώσεις της απόφασής τους. Ο τόνος της ανατροφοδότησης είναι πάντα ενθαρρυντικός και στοχαστικός, καθοδηγώντας τους μαθητές προς καλύτερη κατανόηση αντί να τιμωρούν τα λάθη.

Οι παίκτες κερδίζουν Βιώσιμα Νομίσματα για περιβαλλοντικά υπεύθυνες δράσεις και Καρδιές Ενσυναίσθησης για συμπονετικές, συμπεριληπτικές αντιδράσεις. Στο τέλος του Επιπέδου 1, η συνολική τους βαθμολογία γίνεται το «Προφίλ Δημιουργού Αλλαγής», το οποίο μεταφέρεται στο Επίπεδο 2.



• Επίπεδο 2 – Δράση & Εμπνεύστε

Στο δεύτερο επίπεδο, οι παίκτες εφαρμόζουν όσα έχουν μάθει αναπτύσσοντας και υλοποιώντας μια εικονική καμπάνια βιωσιμότητας. Αυτό το επίπεδο είναι στρατηγικό, αφηγηματικό και αναστοχαστικό.

Οι παίκτες ξεκινούν επιλέγοντας μία από τις πέντε πιθανές αιτίες:

1. Προστασία των Καθαρών Ωκεανών
2. Προώθηση Ανανεώσιμων Πηγών Ενέργειας
3. Μείωση της σπατάλης τροφίμων
4. Ενθάρρυνση της βιώσιμης κινητικότητας
5. Υποστήριξη των Τοπικών Πράσινους Χώρων

Κάθε σκοπός συνδέεται άμεσα με έναν ή περισσότερους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) των Ηνωμένων Εθνών και περιλαμβάνει ενημερωτικά αναδυόμενα παράθυρα με σχετικές αναφορές πολιτικής της ΕΕ, διασφαλίζοντας την εκπαιδευτική συνέπεια με τα ευρωπαϊκά περιβαλλοντικά πλαίσια.

Στη συνέχεια, οι παίκτες προχωρούν σε τέσσερις αποφάσεις καμπάνιας, επιλέγοντας κοινό, μεθόδους, στυλ επικοινωνίας και απαντήσεις στις προκλήσεις. Κάθε επιλογή προσθέτει ή αφαιρεί πόντους από δύο εσωτερικούς δείκτες:

Αντίκτυπος στη βιωσιμότητα: μέτρηση της αποτελεσματικότητας και της οικολογικής αποδοτικότητας.

Ενσυναίσθηση και Ένταξη: μέτρηση της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ανθρωποκεντρικής ηγεσίας.

Στο τέλος της καμπάνιας, το παιχνίδι αξιολογεί αυτές τις βαθμολογίες και αποδίδει ένα από τα τέσσερα αφηγηματικά αποτελέσματα, καθένα από τα οποία αντικατοπτρίζει ένα στυλ ηγεσίας:

- Πρωταθλητής Κοινότητας – ισορροπημένος, αποτελεσματικός και ενσυναισθητικός ηγέτης.
- Αποτελεσματικός αλλά απόμακρος – τεχνικά καταρτισμένος αλλά συναισθηματικά αποσυνδεδεμένος.
- Αξιόπιστος Σύνδεσμος – συμπονετικός ηγέτης που χρειάζεται ισχυρότερο οικολογικό αντίκτυπο.
- Μάθηση σε εξέλιξη – ανάπτυξη επίγνωσης και δεξιοτήτων για μελλοντική ανάπτυξη.

Κάθε αποτέλεσμα παρέχει εξατομικευμένη ανατροφοδότηση, ενισχύοντας την αναστοχαστική διάσταση της μαθησιακής εμπειρίας.



Ενσωμάτωση Συναισθηματικής Νοημοσύνης

Μια ξεχωριστή καινοτομία του παιχνιδιού YIELDS είναι η ενσωμάτωση της συναισθηματικής νοημοσύνης (ΣΝ) σε όλους τους μηχανισμούς και την αφήγησή του. Το παιχνίδι λειτουργεί τα τέσσερα βασικά συστατικά της ΣΝ: την αυτογνωσία, την κοινωνική επίγνωση, τη διαχείριση σχέσεων και την υπεύθυνη λήψη αποφάσεων, σε πλαίσια βιωσιμότητας. Για παράδειγμα, όταν αντιμετωπίζουν αντίσταση της κοινότητας ή διαπροσωπικές συγκρούσεις, οι παίκτες ενθαρρύνονται να επιλέξουν την κατανόηση και τη συνεργασία έναντι της αντιπαράθεσης. Κατά τον σχεδιασμό καμπανιών, τους ζητείται να σκεφτούν την συμπερίληψη, την κοινή ευθύνη και το κίνητρο.

Αυτή η διπλή εστίαση διασφαλίζει ότι οι παίκτες όχι μόνο αποκτούν πραγματικές γνώσεις σχετικά με τη βιωσιμότητα, αλλά και εξασκούν τις συναισθηματικές και κοινωνικές ικανότητες που είναι απαραίτητες για να ενεργούν αποτελεσματικά σε πραγματικές κοινότητες.

Οπτικά, Τεχνικά και Χαρακτηριστικά Προσβασιμότητας

Το Ψηφιακό Σοβαρό Παιχνίδι YIELDS αναπτύχθηκε ως διαδικτυακή εφαρμογή, προσβάσιμη από οποιοδήποτε σύγχρονο πρόγραμμα περιήγησης σε υπολογιστή, tablet ή smartphone. Η αρχιτεκτονική του έχει σχεδιαστεί για χαμηλό εύρος ζώνης και καθολική προσβασιμότητα, επιτρέποντας την ισότιμη συμμετοχή σε όλες τις χώρες-εταίρους.

Η διεπαφή χρήστη χρησιμοποιεί μια σαφή, μινιμαλιστική αισθητική με φωτεινές, οικολογικά εμπνευσμένες χρωματικές παλέτες (πράσινα, μπλε και ουδέτερα). Εικονίδια όπως φύλλα, καρδιές και λάμπες παρέχουν οπτικές ενδείξεις για την πρόοδο της μάθησης. Ο σχεδιασμός διασφαλίζει υψηλή αναγνωσιμότητα, πολύγλωσση απεικόνιση και συμμόρφωση με τα πρότυπα προσβασιμότητας WCAG 2.1, συμπεριλαμβανομένης της πλοήγησης με πληκτρολόγιο και της συμβατότητας με προγράμματα ανάγνωσης οθόνης.

Η μέση διάρκεια του παιχνιδιού είναι:

- Επίπεδο 1: 10–15 λεπτά
- Επίπεδο 2: 15–20 λεπτά

Δεν απαιτείται εγγραφή ή εγκατάσταση. Το παιχνίδι μπορεί να ενσωματωθεί σε εκπαιδευτικούς ιστότοπους, εργαστήρια ή συνεδρίες μικτής μάθησης ως πλήρως ανοιχτός εκπαιδευτικός πόρος (OER).

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Μετά την ολοκλήρωση και των δύο επιπέδων, οι παίκτες αναμένεται να:

- Επιδεικνύουν κατανόηση των περιβαλλοντικών συστημάτων και των συνεπειών της ανθρώπινης δραστηριότητας.
- Αναγνωρίζουν την αλληλεξάρτηση μεταξύ οικολογικής, κοινωνικής και συναισθηματικής ευεξίας.
- Επιδεικνύουν ενσυναίσθηση, συνεργασία και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων χωρίς αποκλεισμούς.
- Προσδιορίζουν βιώσιμες συμπεριφορές που ευθυγραμμίζονται με τις περιβαλλοντικές στρατηγικές και τους ΣΒΑ της ΕΕ.
- Επιδεικνύουν κίνητρο για συμμετοχή σε δράσεις βιωσιμότητας στο τοπικό τους πλαίσιο.

Αυτά τα μαθησιακά αποτελέσματα συμβάλλουν στους τομείς ικανοτήτων του GreenComp: Ενσωματωμένες αξίες βιωσιμότητας, Αγκαλιάζοντας την πολυπλοκότητα, Δρώντας για τη βιωσιμότητα και Οραματιζόμενοι ένα βιώσιμο μέλλον.

Αξιολόγηση και Παιδαγωγική Χρήση

Το Ψηφιακό Σοβαρό Παιχνίδι YIELDS μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο ως εργαλείο αυτοδιδασκαλίας όσο και ως ομαδική άσκηση με τη βοήθεια συντονιστή. Για εκπαιδευτικά ιδρύματα ή οργανώσεις νέων, οι συντονιστές μπορούν:

- Παρουσιάσουν το παιχνίδι σε εργαστήρια που επικεντρώνονται στη βιωσιμότητα ή τη συναισθηματική νοημοσύνη.
- Ενθαρρύνουν τον προβληματισμό και τον διάλογο μετά από κάθε επίπεδο, χρησιμοποιώντας καθοδηγητικές ερωτήσεις όπως «Ποια απόφαση ήταν πιο δύσκολη και γιατί;» ή «Πώς αλλάζει η ενσυναίσθηση την αποτελεσματικότητα της δράσης;»
- Ενσωματώσουν το παιχνίδι σε ενότητες μικτής μάθησης, συνδέοντας τα αποτελέσματα του παιχνιδιού με συζητήσεις στην τάξη ή τοπικά έργα βιωσιμότητας.

Θα συλλεχθούν σχόλια από τους χρήστες των δοκιμών και τις πιλοτικές συνεδρίες για την αξιολόγηση της εμπλοκής των χρηστών, της σαφήνειας και των αντιληπτών μαθησιακών οφελών. Τα ποσοτικά δεδομένα (αριθμός παιχνιδιών, διάρκεια, ολοκλήρωση) θα συμπληρώσουν τις ποιοτικές πληροφορίες (σχόλια, ομάδες εστίασης) για να ενημερώσουν μελλοντικές βελτιώσεις.



Βιωσιμότητα και Κληρονομιά

Ως ψηφιακό προϊόν του έργου YIELDS Erasmus+, το Σοβαρό Παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για μακροπρόθεσμη χρήση και επεκτασιμότητα. Η μορφή ανοιχτής πρόσβασης διασφαλίζει ότι οι οργανώσεις νεολαίας, τα εκπαιδευτικά ιδρύματα και οι ΜΚΟ μπορούν να το εφαρμόσουν ελεύθερα στα προγράμματα εκπαίδευσης για τη βιωσιμότητα.

Οι μελλοντικές προσαρμογές ενδέχεται να περιλαμβάνουν ενημερώσεις που αντικατοπτρίζουν τις νέες περιβαλλοντικές πολιτικές της ΕΕ, πρόσθετες γλωσσικές εκδόσεις ή νέα θεματικά επίπεδα με επίκεντρο τη βιοποικιλότητα, την κυκλική οικονομία ή την ανθεκτικότητα στην κλιματική αλλαγή.

Πρωθώντας τη δια βίου μάθηση και τη διακρατική συνεργασία, το παιχνίδι ενσαρκώνει τις αξίες του Erasmus+ για καινοτομία, ένταξη και περιβαλλοντική συνείδηση.

Συμπέρασμα

Το Ψηφιακό Σοβαρό Παιχνίδι YIELDS είναι κάτι περισσότερο από ένας εκπαιδευτικός πόρος, είναι μια γέφυρα μεταξύ γνώσης και συναισθήματος, μάθησης και δράσης, επίγνωσης και αντίκτυπου. Προσκαλεί τους νέους να εξερευνήσουν, να αναλογιστούν και να ηγηθούν της αλλαγής σε ένα ψηφιακό περιβάλλον που αντικατοπτρίζει τις προκλήσεις του πραγματικού κόσμου.

Μέσω του συνδυασμού της βιωσιμότητας και της συναισθηματικής νοημοσύνης, το παιχνίδι ενδυναμώνει μια νέα γενιά Ευρωπαίων πολιτών που είναι ικανοί όχι μόνο να κατανοήσουν τα προβλήματα του κόσμου, αλλά και να τα αντιμετωπίσουν συνεργατικά, δημιουργικά και με συμπόνια.







Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Βιωσιμότητας μέσω Πρακτικών Συναισθηματικής Νοημοσύνης

Ψηφιακό / Σοβαρό Εγχειρίδιο Παιχνιδιού

Αριθμός Έργου:
2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949



E.S.Y.N.



Co-funded by
the European Union



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth and Lifelong Learning Foundation (INEDIVIM). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.